Empresa de videojuegos de ARG

Experiencia Narrativa (STEAM)

E-commerce

EP GAME (1)

Distribución Empresarial

Videos Inversivos

Recursos fotográficos

Cinemática del conocimiento jugando

Plataformas (LAUNCH)

Hacer el juego (PROGRAMAS/NEGOCIO)

Información (PRODUCTO)

- Dentro del juego a los personajes les da hambre y compran cosas (ecommerce).
- Los ítems encontrados en el juego o los retiras o los revendes (ambassador links).
- Hay descuentos en otras tiendas mientras más local mejor (sinergia).
- Obtención de NFT, stock markets, tokens (cadena de valor automatizadas o en start’s ups).
- Dentro del EP GAME hay una dinámica de juego de 5 minutos (notificación).
- Escenarios Inversivos, en 3era persona lo que gira entre el protagonista o personaje inicial es lo relevante.

Negocio: 1.000.000 o 10.000.0000 de descargas al menos en un año

Contrato de pago por resultados en 3 meses después del lanzamiento

Margen de ganancias a convenir, outsourcing o sinergia para la creación del juego

Ante establecimiento físicos locales descargas puntuales

Plataformas fuera de las play stores convencional y/o más populares

Creación independiente

Ej: durante un año un video juego local mediante una landing page fue descargado y vendido por tiendas locales 1200 veces y fue exportado a otro país con la promesa de 10.000 descargas mas en 3 meses aprox.

Cinemática del conocimiento La se refiere al estudio del movimiento del conocimiento en sí, es decir, cómo el conocimiento se desplaza, evoluciona y se transforma a través del tiempo y el espacio. Esto implica entender cómo se crea, difunde, se utiliza y se transforma el conocimiento.

Aspectos clave de la cinemática del conocimiento:

- **Movimiento del conocimiento:**

  Analiza cómo el conocimiento se mueve a través de diferentes canales, como la investigación, la educación, la práctica profesional, las redes sociales, etc.

- **Transformación del conocimiento:**

  Examina cómo el conocimiento se modifica, se adapta y se mejora a medida que se aplica y se comparte.

- **Dinámica del conocimiento:**

  Estudia los factores que influyen en el movimiento y la transformación del conocimiento, como la innovación, la competencia, la colaboración, la comunicación, etc.

- **Impacto del conocimiento:**
  Evalúa cómo el conocimiento afecta a diferentes ámbitos, como la economía, la sociedad, la cultura, etc.
  Ejemplos de cinemática del conocimiento:

- **La difusión de la investigación científica:**

  Cómo los descubrimientos científicos se comparten a través de publicaciones, conferencias y otros medios.

- **El aprendizaje en línea:**

  Cómo el conocimiento se transmite y se adquiere a través de plataformas virtuales.

- **La innovación tecnológica:**

  Cómo las nuevas tecnologías se desarrollan, se adoptan y se difunden en diferentes sectores.

- **La economía del conocimiento:**

  Cómo el conocimiento se convierte en un activo productivo y genera riqueza.
  En resumen, la cinemática del conocimiento busca entender el movimiento y la evolución del conocimiento, así como su impacto en diversos ámbitos de la sociedad.

El video inmersivo, que se utiliza a menudo con la tecnología de realidad virtual (RV), es un tipo de contenido de video diseñado para que los espectadores se sientan como si estuvieran dentro del video. La idea es ofrecerles una perspectiva realista. Las gafas de RV se utilizan a menudo para ofrecer contenido de video inmersivo

https://es.wikipedia.org/wiki/Video_inmersivo

El audio inmersivo crea una experiencia auditiva tridimensional que envuelve al oyente en un paisaje sonoro realista y cautivador. A diferencia del audio estéreo o envolvente tradicional, el audio inmersivo utiliza múltiples altavoces o auriculares y técnicas avanzadas de procesamiento de audio para simular la audición en un espacio tridimensional.

En detalle:

- **Tecnología:**

  El audio inmersivo utiliza técnicas de procesamiento de audio para posicionar sonidos en un espacio tridimensional, creando la ilusión de que el sonido proviene de todas partes, incluyendo arriba, abajo y a su alrededor.

- **Beneficios:**

  El audio inmersivo ofrece una experiencia auditiva más realista y atractiva que el audio tradicional.

- **Aplicaciones:**

  El audio inmersivo se utiliza en diversas áreas, incluyendo la música, las películas, los videojuegos, los audiodramas y las experiencias de realidad virtual.

- **Formatos populares:**

Algunos formatos de audio inmersivo populares incluyen Dolby Atmos, Sony 360 y Auro 3D.

- **Ejemplo:**
  Un ejemplo de cómo el audio inmersivo crea una experiencia auditiva realista es la forma en que el sistema de audio puede posicionar el sonido de un instrumento musical en un espacio tridimensional, creando la ilusión de que el instrumento está tocando en un escenario.

El audio inmersivo es una tecnología de audio que crea una experiencia auditiva tridimensional y envolvente, como si el oyente estuviera dentro de un entorno sonoro. A diferencia del sonido envolvente tradicional (como 5.1 o 7.1), que se limita a un plano horizontal, el audio inmersivo añade una dimensión vertical, haciendo que los sonidos parezcan que vienen de arriba, abajo y de todas las direcciones.

Características clave del audio inmersivo:

- **Experiencia tridimensional:**
  El sonido se reproduce desde múltiples canales, incluyendo altavoces en la parte superior, para crear una sensación de profundidad y espacio.
- **Sonido envolvente:**
  El oyente se siente rodeado por el sonido, como si estuviera en el centro de un entorno sonoro.
- **Realismo:**
  La tecnología se basa en la forma en que el cerebro procesa el sonido en el mundo real, creando una experiencia auditiva más realista.
- **Versatilidad:**
  Se puede usar con diferentes dispositivos de audio, incluyendo auriculares, soundbars y sistemas de sonido envolvente.
- **Aplicaciones:**
  El audio inmersivo se utiliza en diversas áreas, incluyendo cine, música, juegos y experiencias interactivas.

Ejemplos de audio inmersivo:

- **Dolby Atmos:**

  Un sistema de audio inmersivo que utiliza un gran número de canales y altavoces para crear una experiencia auditiva tridimensional.

- **DTS:X:**

  Otro sistema de audio inmersivo que permite la reproducción de sonido desde múltiples canales, incluyendo altavoces en la parte superior.

- **Música inmersiva:**

  La música se mezcla y se post-procesa para crear una experiencia auditiva más envolvente.

- **Audio espacial:**

  Una tecnología que permite la reproducción de sonido desde múltiples direcciones, como si el oyente estuviera dentro de un entorno sonoro.

En resumen: El audio inmersivo ofrece una experiencia auditiva más realista y envolvente que el sonido envolvente tradicional, creando una sensación de estar dentro del sonido.

La experiencia narrativa se refiere a la práctica de contar y compartir historias personales, eventos, o incluso experiencias ficticias, con el objetivo de comunicar, reflexionar, y conectar con otros. Se puede entender como un proceso a través del cual se da forma a la experiencia y se construye una interpretación personal de la realidad.

Elaboración:

- **La narrativa como herramienta de comunicación:**

  La experiencia narrativa es una forma poderosa de transmitir información, emociones, y significados. Permite a los individuos compartir sus puntos de vista, experiencias, y perspectivas sobre el mundo.

- **La narrativa como construcción de identidad:**

  Al contar nuestras historias, también construimos nuestra propia identidad. La narrativa nos ayuda a entender quiénes somos, qué valores tenemos, y cómo hemos llegado a ser quienes somos.

- **La narrativa en contextos diversos:**

  La experiencia narrativa no se limita a la literatura o a la comunicación informal. Se puede utilizar en diversos contextos, como la educación, la

investigación, la terapia, y la creación de productos y servicios.

- **Ejemplos de experiencias narrativas:**
- **Relatos personales:** Contar historias sobre eventos importantes de la vida, como viajes, relaciones, o logros.
- **Narrativas en la investigación:** Utilizar la narrativa para explorar y entender las experiencias de grupos de personas, como en estudios sobre inmigración o migración.
- **Narrativas en el diseño de experiencias:** Incorporar la narrativa en la creación de productos y servicios para crear una experiencia más significativa y memorable para el usuario.
- **Beneficios de la experiencia narrativa:**
- **Promueve la reflexión:** Contar historias nos invita a reflexionar sobre nuestra propia experiencia y a entender mejor nuestras emociones y pensamientos.
- **Fomenta la empatía:** Escuchar la historia de los demás nos permite conectar con ellos de manera más profunda y comprender sus experiencias.
- **Fortalece la comunidad:** Compartir historias puede crear un sentido de comunidad y pertenencia.

El diseño narrativo de videojuegos es una parte del proceso de desarrollo en la que el equipo creativo define la estructura de la historia y los principales elementos emocionales. Aquí es donde cobran vida componentes como el tema, la trama, los personajes y los diálogos

Un motor de videojuegos, también conocido como game engine, es una herramienta de software que simplifica el desarrollo de videojuegos. Permite a los desarrolladores enfocarse en la creación del juego en sí, en lugar de tener que implementar desde cero funciones básicas como renderizado, física, sonido, etc.

¿Cómo funciona un motor de videojuegos?

Los motores de videojuegos actúan como una capa de abstracción entre el juego y el hardware, facilitando la creación y el mantenimiento de los juegos. Implementan funcionalidades comunes a muchos videojuegos, como:

- **Renderizado:** Proceso de generar imágenes para la pantalla, utilizando gráficos 2D o 3D.
- **Física:** Simulaciones de las leyes físicas del mundo real dentro del juego, como la gravedad, colisiones, etc.

- **Sonido:** Gestión de los efectos y la música del juego.
- **Redes:** Permite la comunicación entre jugadores en juegos multijugador.
- **Entrada de comandos:** Gestiona las acciones que el jugador realiza con el teclado, ratón, etc.
- **Inteligencia artificial:** Define el comportamiento de los personajes no jugables (NPC).

Ejemplos de motores de videojuegos:

Existen varios motores de videojuegos muy populares, como:

- **Unreal Engine:**

  Creado por Epic Games, destaca por su potente motor gráfico y sus herramientas avanzadas para juegos 3D.

- **Unity:**

  Una plataforma de desarrollo multiplataforma, muy utilizada para crear juegos en 2D y 3D, y también aplicaciones de realidad virtual.

- **Godot Engine:**

  Motor de código abierto, gratuito y fácil de usar, ideal para iniciarse en el desarrollo de videojuegos.

- **Game Maker Studio:**

  Especializado en la creación de juegos 2D, con una interfaz visual y un sistema de programación sencillo.

- **CryEngine:**

  Desarrollado por Crytek, conocido por sus gráficos realistas y sus herramientas para la creación de juegos AAA.

- **Lumberyard:**

  Motor de juego de Amazon, diseñado para la creación de juegos de alta calidad.

- **RAGE (Rockstar Advanced Game Engine):**
  Motor de juego de Rockstar Games, utilizado en títulos como Grand Theft Auto V.

Ventajas de usar un motor de videojuegos:

- **Ahorro de tiempo y recursos:**

  Los motores de videojuegos permiten acelerar el desarrollo del juego, reduciendo el tiempo de programación y la necesidad de crear funciones básicas desde cero.

- **Facilidad de uso:**

  Las herramientas que proporcionan los motores simplifican la creación de contenido, como modelos 3D, animaciones, etc.

- **Flexibilidad:**

  Permiten adaptar el juego a diferentes plataformas y dispositivos, desde consolas a dispositivos móviles.

- **Comunidad y soporte:**

  Los motores de videojuegos suelen tener una gran comunidad de desarrolladores que proporciona soporte y recursos.

En resumen, los motores de videojuegos son herramientas esenciales para el desarrollo de juegos, que permiten a los desarrolladores enfocarse en la creatividad y la innovación, reduciendo la complejidad del desarrollo y aumentando la productividad.

Framework en la construcción del video juego

1. Motor de videojuego:

Es un software que proporciona herramientas y funcionalidad para desarrollar videojuegos. Incluye elementos como un motor de renderizado, un motor de física, gestión de memoria, etc. Ejemplos de motores de juego son Unreal Engine, Unity y CRYENGINE.

2. Motor de procesamiento de video (VPE):

Es un circuito integrado (IC) o un componente de software que se encarga de decodificar y codificar video. En el caso de los procesadores gráficos (GPU), el VPE puede acelerar el procesamiento de video MPEG-2. Por ejemplo, Nvidia utiliza VPE en sus tarjetas gráficas GeForce. También existe el Video Code Engine (VCE) de AMD, que se encarga de codificar video en formatos como H.264/MPEG-4 AVC.

En resumen, el "motor de video" puede referirse a un motor de juego para desarrollar videojuegos o a un motor de procesamiento de video para la decodificación y codificación de video.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL PROCESO DE EMPRENDIMIENTO DEL VIDEOJUEGO O EXPERIENCIA NARRATIVA DONDE LOS PERSONAJES, ESCENARIOS, DINAMISMO, DIMENSIONES INTERACCION, MOTOR DE VIDEO ENTRE OTROS SE GENERAN MEDIANTE PROMPT AL EXTRAER VALORES ALFANUMERICOS EN LA CADENA DE VALOR AUTOMATIZADA EN ESTE CASO EL NEGOCIO DE COMERCIO ITNERNACIONAL ep game EL PROMPT ES DETECTADO EN EL ARCHIVO DE AUDIO Y ASI SE AUTOMATIZA Y SE VUELVE MAS EFICIENTE EL PROCESO DE NEGOCIACION Y COSNTRUYECCION DEL PROYECTO EN La NUBE UN PROCESO DE APROX 4-6MESES CON GDD INCLUIDO CON CALIDAD DE EXPORTACION (ing en multimedia) SE REDUCE A LO MINUTOS A LA VELOCIDAD DE LA LUZ, DEEP NEURAL NETWORK

Usan la teoría es una forma de interpretarlo computacionalmente, CPU - GPU donde el histograma del aprendizaje automatico (ramdom forest) muestra y presenta la probabilidad mas cercana del proximo emprendimiento (AI generativa) en este caso no de el proximo negocio de comercio internacional sino de EP games, por ejemplo identidad, markting, definicion, factor financiero y porque marketing 2.0 y su permuta en mercado.